

# THE FLINTSTONES

© 1991 Hanna Barbera Production Inc.



SEGA™

FROM

GRANDSLAM

Stain



**COMING SOON FROM**

**SEGA™**

**AND**



**DIE HARD 2**

**DIE HARDER**

© 20th CENTURY FOX FILM CORPORATION





# THE FLINTSTONES

© 1991 Hanna Barbera Productions Inc.

Video Console Software © 1991

**GRANDSLAM VIDEO LIMITED**

All Rights Reserved

Copyright subsists in this product.

Unauthorised copying, rental, or re-sale by any means  
is strictly prohibited and is **ILLEGAL**.

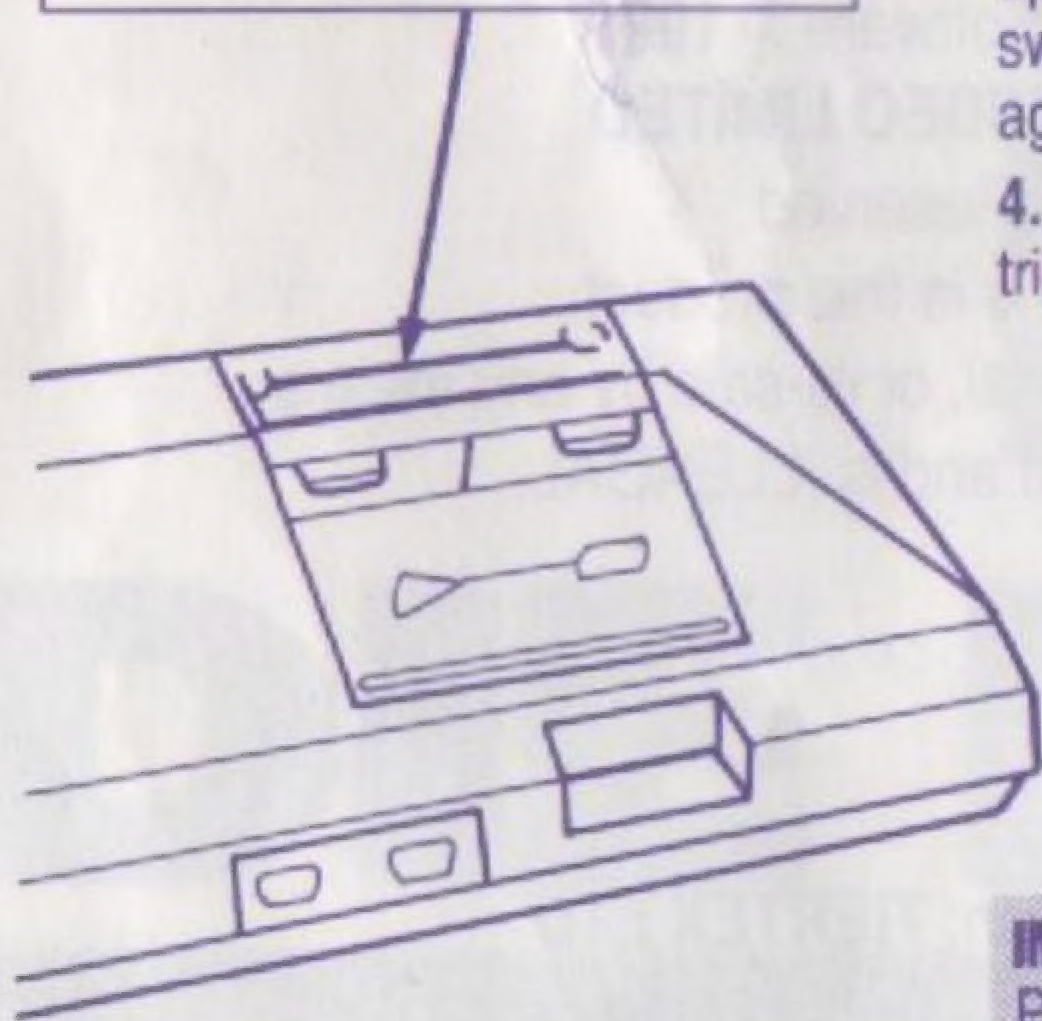
Program Conversion: **TIERTEX LTD**

Packaging and Manual Design: **STYLUS DESIGN**

Special thanks to: All at **HANNA BARBERA**,  
Fred, Wilma, Pebbles, Barney and Betty



Insert Sega Cartridge  
 Sega-Cassette einshieben  
 Introduisez la Cartouche Sega  
 Inserte el Cartucho Sega  
 Inserire la Cartuccia Sega  
 Sega patroon insteken  
 Sätt i Sega-kassetten.  
 Aseta Sega-kasetti



## LOADING INSTRUCTIONS: Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base (shown below) as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. Start the game by pressing the #2 trigger button.

**IMPORTANT:** Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Cartridge.

## LADIANWEISUNGEN: Startprozedur

1. Überzeugen Sie sich davon, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist.
2. Schieben Sie vorsichtig die Spielkassette in das Grundgerät (nachfolgend gezeit) wie in Ihrem SEGA SYSTEM-Handbuch beschrieben.
3. Schalten Sie den Netzschalter ein. Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, schalten Sie den Netzschalter wieder aus, entfernen Sie die Kassette und schieben Sie sie erneut ein.
4. Durch Drücken der Auslösetaste #2 wird das Spiel gestartet.

**WICHTIG:** Überzeugen Sie sich unbedingt stets davon, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist, wenn Sie Ihre Sega- Karte/Cassette™ einschieben oder herausziehen.



## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:**

### **Mise en route**

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console d'alimentation (illustrée ci-après) de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez l'alimentation, retirez la cartouche et essayez une deuxième fois.
4. Commencer le jeu en appuyant sur le bouton "tigger" #

**IMPORTANT:** Faire toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une Cartouche Sega.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA:**

### **Arranque**

1. Cerciórese de que el interruptor de corriente esté apagado (OFF).
2. Inserte el cartucho de juego en la Base de Potencia (ilustrada a continuación) según descripción en su manual del SISTEMA SEGA.
3. Active (ON) el interruptor de corriente. Si no aparece nada en la pantalla, apague (OFF) el interruptor de corriente, retire el cartuch, e inténtelo de nuevo.
4. Comenzar el juego apretando el botón tigger núm. #2.

**IMPORTANTE:** Cerciórese en todo momento de que la Base de Potencia esté apagada (OFF) al insertar o extraer su Cartucho Sega.

## **ISTRUZIONI PER L'ATTIVAZIONE DEL GIOCO :**

### **Inizio**

1. Verificare che l'apparecchio sia spento.
2. Inserire la cartuccia del gioco nella Base (vedi sotto), come spiegato nel manuale di istruzioni del SEGA SYSTEM.
3. Accendere l'apparecchio. Se sullo schermo non compare alcuna indicazione, spegnere l'apparecchio, estrarre la cartuccia e provare ad inserirla di nuovo. Riaccendere l'apparecchio.
4. Premere il pulsante 'tigger' #2 per avviare il gioco.

**IMPORTANTE:** Verificare sempre che la Base sia spenta (interruttore in posizione OFF) prima di inserire od estrarre la cartuccia Sega.



## **LAADINSTRUCTIES:**

### **Opstarten**

1. Zorg dat de machine UIT staat.
2. Steek de spelcassette in de (hieronder afgebeelde) voedingseenheid zoals beschreven in uw SEGA SYSTEM handleiding.
3. Zet de machine AAN. Verschijnt er niets op het beeldscherm, dan kunt u de machine UIT zetten, de cassette verwijderen en het opnieuw proberen.
4. Spel starten door Tiggerknop #2 in te drukken.

**BELANGRIJK:** Zorg altijd dat de voedingseenheid UIT staat wanneer u de Sega cassette aanbrengt of verwijdert.

## **LADNING SINSTRUKTIONER:**

### **Uppstart**

1. Se till att strömbrytaren är avstängd.
2. Sätt i spelkassetten i basenheten (se nedan) enligt anvisningar i din SEGA SYSTEM-handbok.
3. Slå på strömmen. Om ingenting visas på skärmen, slår du av strömmen igen med strömbrytaren, tar ur kassetten och försöker igen.
4. Börja spelet med att trycka på knapp #2.

**VIKTIGT :** Se alltid till att basenheten är avstängd när du sätter i eller tar ut Sega-kassetter

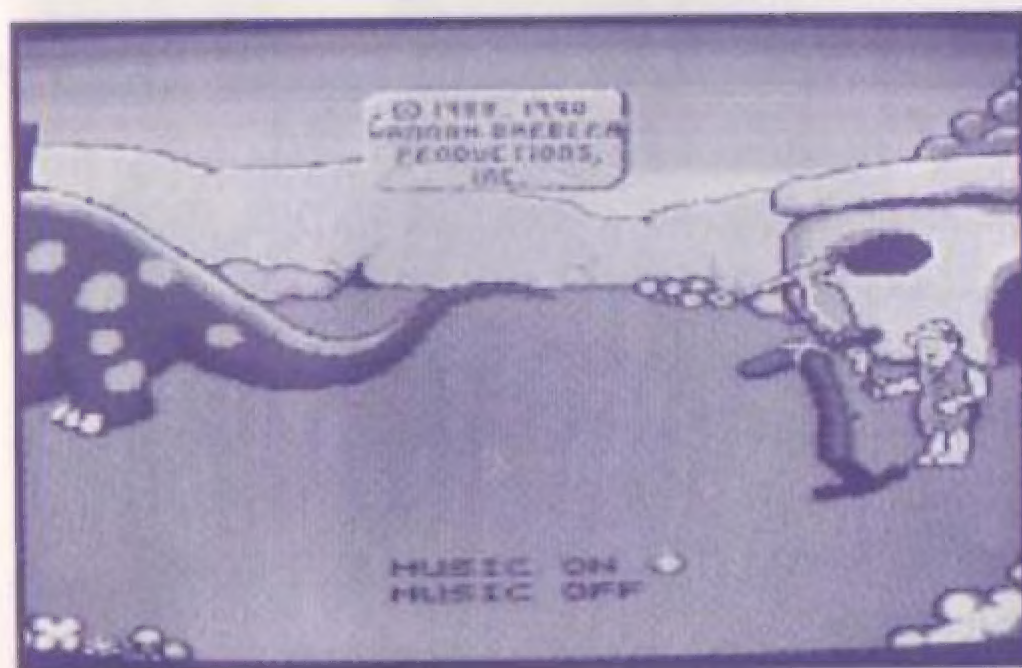
## **LATAUSOHJEET:**

### **Aloitus**

1. Varmista, että virtakatkaisin ei ole käännettynä päälle (OFF).
2. Aseta pelikasetti Power Base -tehoasemaan (kuvattu alla) SEGA-JARJESTELMÄN ohjekirjan kuvauksen mukaisesti.
3. Käännä virtakatkaisin päälle (ON). Jos ruudussa ei näy mitään, käännä virtakatkaisin pois päältä (OFF), poista kasetti ja yritä uudelleen.
4. Aloita peli painamalla #2 "tigger" -painiketta.

**TÄRKEÄÄ:** Varmista aina, että Power Base -tehoasema on kytkettynä pois päältä (OFF), kun asetat tai poistat Sega-kasetin.





## YABBA DABBA DOO!

It's the weekend and Fred Flintstone returns home from work very excited about the Bedrock Super-Bowl final tonight. As he arrives home, Wilma reminds him of his promise to paint the living-room before her mother arrives on Sunday.

Wilma insists that Fred can only go bowling if he paints the living-room, properly, before he goes bowling. Reluctantly, Fred agrees, but he doesn't bargain for baby-sitting Pebbles and painting at the same time.

*Chaos, fun and the Flintstones humour is everywhere!*

**SPECIAL NOTE:** To start game please press BUTTON #2 on controller and NOT BUTTON #1 as described in your SEGA user manual.

## YABBA DABBA DOO!

Es ist das Wochenende und Fred Flintstone kehrt gerade von der Arbeit heim. Er ist ganz aufgeregt, weil heute abend das Bedrock Super-Bowl Finale ist. Als er nach Hause kommt, erinnert Wilma ihn an sein Versprechen, das Wohnzimmer zu streichen bevor ihre Mutter am Sonntag kommt.

Wilma besteht darauf, daß Fred nur zum Kegeln kann, wenn er vorher das Wohnzimmer ordentlich angestrichen hat. Fred stimmt widerwillig zu, aber dabei hat er nicht einkalkuliert auf Pebbles aufzupassen und gleichzeitig anzustreichen.

*Chaos, Spaß und Flintstones Humor ist überall vorhanden!*

**BESONDERE ANMERKUNG :** Zum Starten des Spieles bitte Taste #2 auf der Steuerung (Joypad) drücken, NICHT Taste #1 wie im SEGA Handbuch beschrieben.



## YOUPIIIIIIE !

C'est le week-end et Fred Pierrafeu rentre à la maison après son travail, très excité au sujet de la finale de bowling qui se tiendra ce soir à Bedrock. Comme il arrive chez lui, Wilma lui rappelle qu'il lui a promis de peindre la salle de séjour avant l'arrivée de sa mère dimanche.

Wilma insiste sur le fait que Fred ne pourra aller au bowling que s'il peint la salle de séjour, correctement, avant d'aller au bowling. A regret, Fred accepte mais ne veut pas entendre parler de garder Pebbles et de peindre à la fois.

*Confusion, rires, et on rencontre partout l'humour des Pierrafeu !*

**NOTE SPECIALE:** Pour commencer le jeu, appuyez sur le bouton #2 du moniteur et NON PAS SUR LE BOUTON #1, comme cela est décrit dans votre manuel de l'utilisateur SEGA.

## ¡YABA DABA DUI!

Comienza el fin de semana y Pedro Picapiedra regresa del trabajo a casa lleno de entusiasmo para jugar por la noche la Super Final de boliche de Piedra Dura. Al llegar a casa Vilma le recuerda su promesa de pintar la sala antes de que su madre los visite el Domingo.

Vilma insiste en que Pedro solo puede ir a jugar boliche si pinta la sala como corresponde. Pedro acepta a regañadientes pero no se queja de tener que cuidar a Pebbles al mismo tiempo de tener que pintar.

*¡Confusión, diversión y el mejor buen humor de Los Picapiedra!*

**NOTA IMPORTANTE:** Para comenzar el juego pulse el botón 2 en el control. NO PULSE el botón que indica su manual SEGA.

## YABBA DABBA DU'!

E' la fine della settimana, e Fred Flintstone torna a casa dal lavoro, molto eccitato dal pensiero del finale del Super-Gioco a Bocce a Bedrock stasera. Come arriva a casa, Wilma gli ricorda il suo promesso di dipingere il salotto prima dell'arrivo di sua madre domenica.

Wilma insiste che Fred può andare a giocare a bocce soltanto se dipinge il salotto, e farlo bene, prima di andare a giocare a bocce. Con riluttanza, Fred concede, però non sapeva che doveva pure fare il baby-sitter per Pebbles mentre dipinge allo stesso tempo.

*Caos, divertimento, con l'umorismo dei Flintstones dappertutto!*

**NOTA SPECIALE:** Per iniziare il gioco, premere il PULSANTE #2 sul controllore anziché il PULSANTE #1 come descritto nel tuo manuale per l'utente SEGA.



## YABBA DABBA DOO!

Het weekeinde is begonnen en Fred Flintstone komt thuis van z'n werk. Hij is erg opgewonden vanwege de finale van de Bedrock Super Beker die vanavond gespeeld zal worden. Wanneer hij thuis komt, herinnert Wilma hem eraan dat hij beloofd had om de huiskamer te schilderen voordat haar moeder zondag bij hun komt.

Wilma staat erop dat Fred niet gaat bowlen voordat hij de huiskamer goed geschilderd heeft. Fred zegt met tegenzin dat hij het doen zal, maar weet niet dat hij tegelijkertijd ook op Pebbles moet passen.

*Een warboel, pret en de Flintstones zijn overal!*

**WAARSCHUWING:** Om het spel te beginnen moet toets #2 op het bedieningspaneel worden ingedrukt en NIET toets #1, zoals in je SEGA gebruiksaanwijzing wordt aangegeven.

## YABBA DABBA DOO!

Det är fredag, och Fred Flintstone har slutat arbetet för veckan. Han längtar till Bedrocks stora bowlingfinal som går av stapeln i kväll. När han kommer hem påminner Wilma honom om att han har lovat måla vardagsrummet innan hennes mamma kommer på söndag.

Wilma säger att han inte får gå och bowla förrän han har målat vardagsrummet ordentligt. Fred går motvilligt med på det men han hade inte räknat med att få passa Pebbles samtidigt som han målar.

*Det blir kaos, skratt och Flintstone-humor för hela slanten!*

**SPECIALANVISNING:** För att starta spelet ska du trycka på KNAPP #2 på kontrollen och INTE KNAPP #1, som det står i bruksanvisningen för SEGA.

## JABA-DABA-DUU!

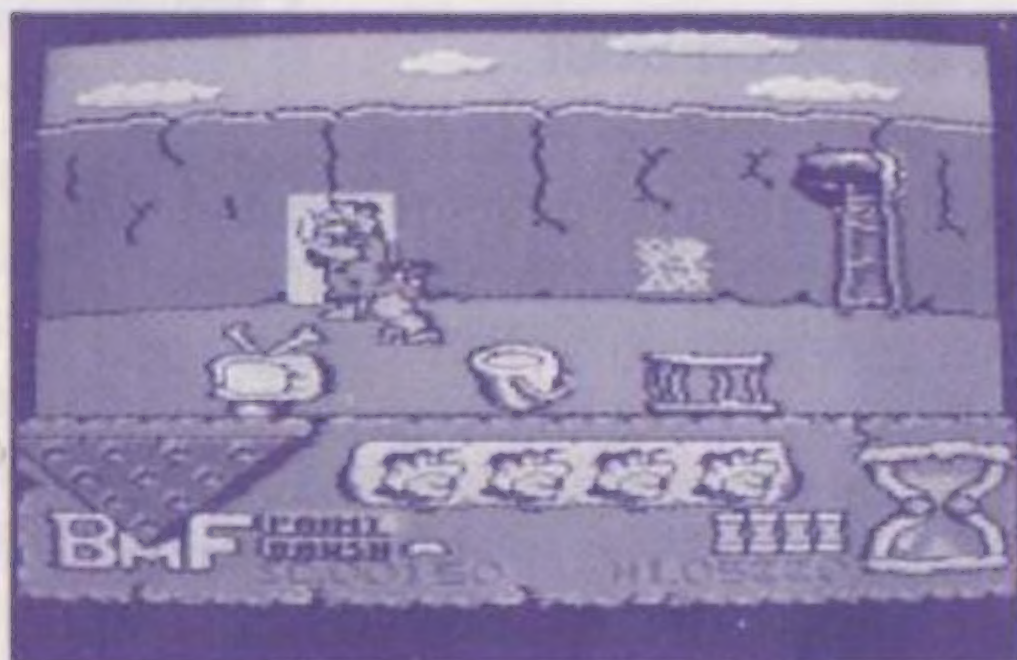
On viikonloppu ja Retu Kivinen palaa kotiin työstä ollen hyvin innoissaan tänä iltana pidettävästä Bedrock-Super-Keilaottelusta. Kun Retu saapuu kotiin, Vilma muistuttaa häntä hänen lupauksestaan maalata olohuone ennen Vilman äidin saapumista vierailulle sunnuntaina.

Vilma vaatii ehdottomasti, että Retu ei voi mennä keilailemaan ennen olohuoneen maalaamista kunnolla. Retu antaa vastahakoisesti periksi, mutta hän ei ole ottanut lukuun sitä, että hän joutuu katsomaan myös Sirun perään maalaamisensa aikana.

*Seurauksena on kaaosta, ilonpitoa ja Kivisten ja Sorasten huumoria!*

**HUOM.1 :** Paina painiketta #2 pelin aloittamiseksi, EI PAINIKETTA #1 kuten on kuvattu SEGA-käyttöoppaassa.





FRED TRIES TO PAINT BUT PEBBLES CREATES  
THE MESS

FRED VERSUCHT ANZUSTREICHEN ABER  
PEBBLES MACHT ALLES DURCHEINAND

FRED ESSAIE DE TRAVAILLER MAIS PEBBLES  
CREE LA CONFUSION.

PEDRO INTENTA PINTAR PERO PEBLES ARMA  
JALEO

FRED PROVA A DIPINGERE MA PEBBLES CREA  
UN CASINO.

FRED PROBEERT TE SCHILDEREN MAAR  
PEBBLES VEROORZAAKT EEN TROEP

FRED FÖRSÖKER MÅLA, MEN PEBBLES  
STÄLLER TILL OREDA.

RETU YRITTÄÄ MAALATA,  
MUTTASIRUSAAIKAANSEKASOTKUN

## THE PAINTING SCENE

Now, Fred may not be much of a painter, but Pebbles certainly is and she takes great delight in drawing with her colouring set on the freshly painted walls.

All Fred has to do is paint the walls before Wilma gets home and stop Pebbles from drawing on the walls. Unfortunately, as with everything Fred does, things aren't that simple.

When Fred catches Pebbles, he must return her to the playpen, but to do this he must stop work, during which time the paintbrush will escape. Once Pebbles is safely out of harms way, Fred may catch the paintbrush and continue work.

## DIE ANSTREICH-SZENE

Fred ist nicht gerade ein Malermeister, dafür ist Pebbles umso begeisterter dabei und malt mit großer Lust mit ihren Malstiften auf die frisch gestrichenen Wände.

Fred braucht nur die Wände gestrichen zu haben bevor Wilma wieder nach Hause kommt und dabei Pebbles davon abhalten, die Wände wieder voll zu malen. Aber wie immer, wenn Fred etwas macht, ist das nicht so einfach.

Wenn Fred Pebbles ertappt, muß er sie wieder zum Laufstall zurückbringen. Dafür muß er die Arbeit unterbrechen, und jedesmal verschwindet in dieser Zeit der Anstreichpinsel. Sobald Pebbles wieder in Sicherheit gebracht ist, kann Fred den Anstreichpinsel fangen und seine Arbeit fortsetzen.



## SCENE DE LA PEINTURE

Maintenant, Fred n'a peut-être pas grand chose d'un peintre, mais Pebbles en a certainement beaucoup et elle se fait un grand plaisir d'apporter ses propres couleurs sur les murs fraîchement peints.

Tout ce que Fred doit faire, c'est de peindre les murs avant que Wilma ne rentre à la maison et empêcher Pebbles de dessiner sur les murs.

Malheureusement, comme avec tout ce que Fred entreprend, les choses ne sont pas si faciles.

Quand Fred attrape Pebbles, il doit la remettre dans son parc, mais pour faire cela, il doit arrêter de travailler, et pendant ce temps le pinceau se sauve ! Une fois que Pebbles est hors d'état de nuire, Fred doit récupérer son pinceau et continuer son travail.

## PEDRO PINTA LA SALA

Digamos que Pedro no es el mejor de los pintores, pero Pebles sin duda lo es y así es que se entretiene dibujando con sus pinturas sobre las paredes recién pintadas.

Todo lo que Pedro tiene que hacer es pintar antes de que Wilma llegue a casa y hacer que Pebles deje de dibujar sobre las paredes. Desgraciadamente, como le suele suceder a Pedro, las cosas no resultan tan fáciles como parecen.

Cada vez que Pedro coge a Pebles, tiene que regresarla al corralito, pero para ello tiene que dejar de pintar, durante lo cual el pincel desaparece. Una vez que Pebles se encuentra fuera de la zona de peligro, Pedro puede coger otra vez su pincel y continuar pintando.

## LA SCENA DELLA PITTURA

Dunque, può darsi che Fred non sa dipingere tanto bene, ma Pebbles sì che lo sa fare, e prende grande gioia nel disegnare con il suo assortimento di matite colorate sui muri appena dipinti.

Per Fred, basta che dipinge i muri prima che Wilma torni a casa, e fare in modo che Pebbles non disegna sui muri. Purtroppo, come succede sempre con Fred, le cose non sono tanto semplici.

Quando Fred riesce ad acchiappare Pebbles, lo deve rimettere nel suo box, ma per fare questo deve smettere di lavorare, e durante questo tempo il pennello scapperà. Una volta Pebbles sta in un luogo sicuro, Fred può riacchiappare il pennello e continuare a lavorare.



## HET SCHILDER DRAMA

Nu mag je denken dat Fred niet zo'n beste schilder is, maar Pebbles kan er wat van. Ze vindt het prachtig om met haar kleur krijtjes op de pas geschilderde muren te tekenen.

Alles wat Fred te doen heeft is de muren te schilderen voordat Wilma thuis komt, en Pebbles te bewegen om op te houden met te tekenen op de muren. Jammergenoeg, zoals met alles wat Fred doet, is dit allemaal niet zo eenvoudig.

Als Fred Pebbles oppakt om haar naar de box te brengen moet hij ophouden met werken, zodat de verfkwast ontsnapt. Zo gauw Pebbles veilig opgeborgen is, mag Fred de verfkwast pakken en doorgaan met z'n werk.

## MÅLNINGEN

Nu är ju inte Fred någon duktig målare, men det är Pebbles och hon är verkligen i sitt esse när hon använder sin målarlåda för att måla på den nymålade väggen.

Fred ska måla rummet innan Wilma kommer hem, och han måste hindra Pebbles från att rita på väggarna. Som så ofta när Fred ska göra något, visar det sig tyvärr vara svårare än det verkar.

När Fred får tag i Pebbles måste han bära tillbaka henne till hennes lekstuga, men för det måste han höra upp med att arbeta, och under tiden försvinner penseln. Inte förrän Pebbles är ur vägen kan Fred försöka få tag i penseln och ta upp arbetet igen.

## MAALAUSTOIMINTA.

Retu ei ole kovinkaan ammattimainen maalari, mutta Siru ottaa työn täydestä ja piirtelee suurella nautinnolla juuri maalatuille seinille värikynillään.

Retun ainoana huolena on maalata seinät ennen Vilman tuloa kotiin ja estää Sirua piirtelemästä seinille. Kuten on usein totta Retun kohdalla, tilanteet eivät ole aivan yhtä yksinkertaisia kuin miltä ne näyttävät.

Kun Retu saa Sirun kiinni, hänen on palautettava tämä muksu takaisin leikkikehäänsä. Sitä varten Retu joutuu kuitenkin keskeyttämään työnsä, minä aikana maalipensseli häviää tiehensä. Kun Siru on poissa tieltä harmeja aiheuttamasta, Retu pystyy jälleen saamaan kiinni maalipensselinsä ja jatkamaan työtään.





FRED AND BARNEY RACE ALONG THE ROCKY ROAD

FRED UND BARNEY RASEN DIE FELSENSTRASSE ENTLANG.

FRED ET BARNEY ROULENT A TOUTE ALLURE LE LONG DE LA ROUTE CAILLOUTEUSE.

PEDRO Y PABLO A GRAN VELOCIDAD OR EL CAMINO ROCOSO

FRED E BARNEY VIAGGIANO A PERDIFIATO SULLA STRADA PIETROSA.

FRED EN BARNEY JAKKEREN OVER DE WEG MET KEIEN.

FRED OCH BARNEY SKAKAR FRAM LÅNGS DEN STENIGA VÄGEN.

RETU JA TAHVO AJO PITKIN KIVISTÄ TIETÄ

## THE DRIVE TO THE BOWLING ALLEY.

Having completed the painting to Wilma's satisfaction, Fred and Barney set off in Fred's car to go to the Bedrock Super-Bowl Finals at the Bowling Alley. The road to the Bedrock Bowling Alley is very uneven and is strewn with large boulders. Unfortunately, the wheels on Fred's car are fragile and will easily break if Fred hits any of the boulders scattered along the road.

If a boulder is hit, the wheel falls off the car, whereupon Fred and Barney must quickly search the quarry for a replacement. Once a suitable replacement has been found, it must be fitted using the Pelican Jack.

Drive fast but carefully, as too many crashes will result in Fred and Barney arriving too late for the match and the Bowling Alley will be closed.

## DIE FAHRT ZUR KEGELBAHN

Als das Anstreichen schließlich zu Wilmas Zufriedenheit fertig ist, fahren Fred und Barney in Freds Auto zur Kegelbahn, um das Bedrock Super-Bowl Finale zu sehen.

Die Straße zur Bedrock Kegelbahn ist sehr uneben und mit großen Felssteinen bestreut. Leider sind die Räder an Freds Auto empfindlich und gehen leicht kaputt, wenn Fred über die Steine auf der Straße fährt.

Wenn das Auto einen Stein trifft, fällt ein Rad ab, woraufhin Fred und Barney im Steinbruch schnell nach einem Ersatzrad suchen müssen. Sobald sie ein geeignetes Rad gefunden haben, müssen sie es anbringen, wofür der Pelikan als Wagenheber zu verwenden ist.

Schnell und vorsichtig fahren, denn zu viele Pannen bedeuten, daß Fred und Barney zu spät zur Kegelbahn kommen, und diese wird dann geschlossen sein.



## EN VOITURE POUR LA PISTE DE BOWLING

Après avoir terminé la peinture à la satisfaction de Wilma, Fred et Barney partent dans la voiture de Fred pour aller aux finales de Super-Bowling de Bedrock.

La route qui mène au Bowling de Bedrock est très mauvaise et est parsemée de gros cailloux.

Malheureusement, les roues de la voiture de Fred sont fragiles et se casseront facilement si Fred heurte l'un des rochers parsemés le long de la route.

Si on heurte un rocher, la roue tombe de la voiture, après quoi Fred et Barney doivent rapidement chercher une carrière pour remplacer la roue. Une fois qu'ils ont trouvé une pièce de rechange convenable, ils doivent la remettre en place en utilisant le cric Pelican.

Conduisez vite mais avec prudence car trop d'accidents auront pour résultat que Fred et Barney arriveront trop tard pour le match et le bowling sera fermé.

## DE CAMINO A LA CANCHA DE BOLICHE

Una vez que Pedro ha terminado de pintar y Vilma se ha quedado satisfecha, él y Pablo se dirigen en el coche de Pedro a la cancha de boliche para la Super Final de boliche de Piedra Dura.

El camino a la cancha de boliche de Piedra Dura es bastante accidentado y está cubierto de grandes piedras. Infelizmente, las ruedas del coche de Pedro son frágiles y se quebrarían fácilmente si Pedro golpeará alguna de las piedras a lo largo del camino.

Si el coche golpea una de las piedras, la rueda se desprende. Entonces Pedro y Pablo rápidamente deben buscar una de repuesto en la cantera. Una vez que se ha encontrado la rueda adecuada debe ser colocada utilizando el pelicano que hace de cric.

Conduce veloz pero con cuidado, porque demasiados choques pueden hacer que Pedro y Pablo lleguen demasiado tarde para el partido cuando la cancha de boliche ya esté cerrada.

## IL VIAGGIO IN MACCHINA AL BOWLING

Avendo completato il lavoro di pittura alla soddisfazione di Wilma, Fred e Barney si mettono in moto nella macchina di Fred, per andare ai Finali del Super-Gioco a Bocce a Bedrock, al Bowling.

La strada che conduce al Bowling di Bedrock è molto irregolare e ci sono dei grossi ciottoli dappertutto. Purtroppo, le ruote sulla macchina di Fred sono fragili e si romperanno facilmente se Fred va incontro ai ciottoli che si trovano dispersi lungo la strada.

Se un ciottolo viene urtato, la ruota cade dalla macchina, poi Fred e Barney devono cercarlo velocemente nella cava per una sostituzione. Avendo trovato una sostituzione conveniente, se la deve montare tramite l'uso del cricco pellicano.

Guidare velocemente ma attentamente, perché troppi urti faranno sì che Fred e Barney arriveranno troppo tardi per la partita e il Bowling sarà già chiuso.



## DE RIT NAAR DE BOWLING BAAN

Nadat Wilma Fred's schilderwerk heeft goedgekeurd, rijdt hij met Barney in Fred z'n auto naar de Bedrock Super Beker finale op de Bowling Baan.

De weg naar de Bedrock Bowling Baan is erg ongelijk en bazaarig met grote keien. Jammergenoeg zijn de wielen van Fred z'n auto heel kwetsbaar en zullen direct stuk gaan wanneer Fred tegen een van de keien oprijdt die over de weg verspreid liggen.

Wanneer een kei wordt geraakt, komt het wiel los van de auto. Dan moeten Fred en Barney vlug een vervangings wiel vinden op de steengroef. Zo gauw ze een passend wiel hebben gevonden, moet het aangezet worden met de Pelikaan krik.

Rij hard maar voorzichtig, want als er te veel ongelukken gebeuren zal het resultaat zijn dat Fred en Barney te laat komen voor de wedstrijd en de Bowling Baan gesloten is.

## BILFÄÄRDEN TILL BOWLINGHALLEN

När Wilma är nöjd med målningen, ger sig Fred och Barney iväg i Freds bil för att åka till Bedrocks stora bowlingfinal i bowlinghallen.

Vägen till Bedrocks bowlinghall är mycket ojäm, och det ligger stora stenar på körbanan. Tyvärr är hjulen på Freds bil inte så hållbara, och de går lätt sönder om Fred kör på någon av stenarna längs vägen.

Om han kör på en sten, lossnar hjulet, och Fred och Barney måste snabbt leta i stenbrottet efter ett nytt. När de väl har hittat ett lämpligt nytt hjul, måste de sätta på det med hjälp av pelikan-domkraften.

Kör fort men försiktigt. Alltför många påkörningar medför att Fred och Barney kommer för sent till matchen och bowlinghallen är stängd.

## AJO KEILAILUHALLIIN.

Vilman hyväksynnän saavuttaneen maalaustyönsä suorittamisen jälkeen Retu ja Tahvo lähtevät matkaan Retun autossa osallistuakseen keilailuhallissa pidettävään Bedrock-Super-Keilailukilpaan.

Bedrockin Keilailuhalliin johtava tie on hyvin epätasainen, ja siinä on suuria kivilohkareita. Valitettavasti Retun pyörät eivät ole kovinkaan vahvat ja vaurioituvat helposti, jos Retu ajaa yhdenkään tiellä olevan kivilohkareen päälle.

Jos auto osuu kivilohkareeseen, sen pyörä irtautuu, jolloin Retu ja Tahvo joutuvat pikaisesti hankkimaan uuden sen tilalle. Heti kun uusi pyörä on löydetty, se joudutaan asentamaan paikalleen käyttämällä pelican-väkivipua.

Aja nopeasti mutta varovasti, sillä liian monet kolarit myöhästyttävät Retun ja Tahvon ottelusta, ja keilailuhalli suljetaan.





TWINKLE TOES FRED AGAINST DYNAMIC BARNEY

FRED MIT ZEHENSPITZENGEFÜHL GEGEN  
DYNAMIK BARNEY

FRED LE MALADROIT CONTRE BARNEY LE  
DYNAMIQUE

PEDRO Y SUS DEDOS CENTELLEANTES VERSUS  
EL DINAMICO PABLO.

FRED AI PIEDI LEGGERI CONTRO UN BARNEY  
DINAMICO.

SPRANKELENDE FRED TEGEN DYNAMISCHE  
BARNEY

FRED MET SITT BERÖMDA FOTARBETE MOT DEN  
DYNAMISKE BARNEY.

VARVASOTTEINEN RETU VASTASSAAN  
-DYNAAMINEN TAHVO

## THE BOWLING CHAMPIONSHIP FINAL

This is what Fred and Barney have been really waiting for. Pebbles is at home, Wilma is happy, but can Fred beat Barney in the Bedrock Bowling Championship Final?

It's Fred with his famous, twinkle-toes style against no-nonsense, on form Barney.

Carefully choose your position, line up your shot and let fly!

Great care in combining direction with the right power and spin is the key to strikes and spares.

## DAS FINALE DER KEGELMEISTERSCHAFT

Hierauf haben Fred und Barney schon lange gewartet. Pebbles ist zu Hause und Wilma ist zufrieden. Aber kann Fred Barney im Finale der Kegelmeisterschaft schlagen?

Jetzt ist es Fred in seinem berühmten Zehenspitzengefühl gegen Barney, der voll zur Sache und in Form ist.

Position vorsichtig wählen, zielen und loslassen!

Vorsichtige Kombination von Schwung und Drehung erzielt Volltreffer und Zusatzbälle.



## **LE CHAMPIONNAT FINAL DE BOWLING**

Voilà ce que Fred et Barney attendaient vraiment. Pebbles est à la maison, Wilma est contente, mais est-ce que Fred peut battre Barney au championnat final de bowling de Bedrock ?

Voilà Fred avec son fameux style maladroit contre le sérieux Barney en forme.

Choisissez soigneusement votre position, ajustez votre tir et laissez filer!

La clé des strikes et des rigoles est la combinaison de la direction avec la force et l'effet corrects.

## **LA FINAL DEL CAMPEONATO DE BOLICHE**

Pedro y Pablo han estado deseando que llegara este día. Pebbles está en casa y Wilma está contenta. ¿Podrá Pedro vencer a Pablo en la Final del Campeonato de Boliche de Piedra Dura?

Pedro, y sus famosos dedos centelleantes, versus el práctico y comportado Pablo.

Elije tu posición cuidadosamente, calcula bien el tiro y ¡déjala rodar!

El secreto de los mejores golpes y sobrantes está en el cuidado para combinar la dirección, potencia y efecto adecuados.

## **IL FINALE DEL CAMPIONATO DEL GIOCO A BOCCE**

Ecco l'avvenimento che Fred e Barney hanno aspettato tanto. Pebbles sta a casa, Wilma è felice, ma Fred, ce la farà a battere Barney nel Finale del Campionato del Gioco a Bocce di Bedrock?

Ecco Fred, con il suo famoso stile ai piedi leggeri, contro un Barney, in forma, diretto, - niente sciocchezze!

Scegliere attentamente la tua posizione, metti in linea il tuo colpo, e via!

La chiave alle masse, e al fatto di buttare giù tutti i brilli con due colpi consecutivi, sta nel tuo abbinamento della direzione con il giusto potere e deviazione.



## DE FINALE VAN DE BOWLING KAMPIOENSCHAPPEN

Nu hebben Fred en Barney het voor elkaar. Pebbles is thuis en Wilma is tevreden. Maar zou Fred Barney kunnen verslaan in de finale van de Bedrock Bowling Kampioenschappen?

Het gaat hier om Fred's sprankelende bewegingen op het puntje van z'n tenen, tegen Barney's stijl van "geen gekheid".

Denk goed na voor je je positie bepaalt, bereidt je schot voor en laat 'm gaan!

Als je goed nadenkt over de combinatie van de juiste draaing met de richting die je met de juiste impuls bepaalt, heb je de oplossing gevonden voor de strikes en spares (In 1 beurt - strike - of in 2 beurten - spares - alle tien omgooien).

## BOWLINGFINALEN

Detta är stunden som Fred och Barney har längtat efter. Pebbles är hemma, Wilma är glad, men kan Fred slå Barney i Bedrocks bowlingmästerskap?

Det är Fred med sitt berömda fladdrande fotarbete mot den lugne konditionsstarke Barney.

Välj din position noga, ta ansats och - iväg!

Det gäller att kombinera riktning, kraft och skruv för att få strikes och spärrar.

## KEILAILUMESTARUUSOTTELU.

Tätä Retu ja Tahvo ovat todella odottaneet. Siru on kotona ja Vilma on onnellinen, mutta pystyykö Retu päihittämään Tahvon Bedrock-keilailumestaruusottelun viimeisessä erässä?

Vastapelureina ovat siis tunnetulla, varvasotteisella tyyllillään kilpaileva Retu ja maan päällä pysyvä, hyväkuntoinen Tahvo.

Valitse asentosi hyvin huolellisesti, tähtää hyvin ja anna vauhtia!

Avaimena oikeatyyllisen voiman ja kierteen aikaansaamiseksi on suuri tarkkuus niitä yhdistämällä.





PEBBLES IN MORTAL DANGER FRED TO THE RESCUE

PEBBLES IN TODESGEFAHR FRED AUF RETTUNG

PEBBLES EN DANGER DE MORT. FRED A LA RESCOUSSE

PEBBLES EN PELIGRO DE MUERTE PEDRO AL RESCATE

PEBBLES IN PERICOLO MORTALE. FRED CORRE AL SUO AIUTO.

PEBBLES IN DODELIJK GEVAAR. FRED SCHIET TE HULP.

PEBBLES I LIVSFARA. FRED RUSAR TILL UNDSÄTTNING.

SIRU KUOLEMANVAARASSA JA RETU HÄNTÄ PELASTAMASSA.

## THE BUILDING SITE

Fred and Barney return home to find Wilma very upset. Pebbles has escaped from her playpen and cannot be found anywhere! Fred searches high and low for Pebbles and eventually sees her, perched high on a girder above the new building site, blissfully unaware of any danger.

But it's big hearted and fearless Fred to the rescue, can he save Pebbles as he negotiates such a bewildering array of ladders and girders in this, his Greatest Challenge yet?

## DIE BAUSTELLE

Fred und Barney kommen nach Hause. Wilma ist total aufgeregt, weil Pebbles aus dem Laufstall verschwunden und nirgendwo aufzufinden ist! Fred sucht überall nach Pebbles und findet sie schließlich hoch oben auf einem Träger auf der neuen Baustelle, völlig ahnungslos über die Gefahr, in der sie sich befindet.

Aber der großherzige und angstlose Fred geht auf Rettung. Kann er Pebbles retten, indem er ein Wirrwar von Leitern und Trägern überwindet in dieser, seiner bis jetzt größten Herausforderung?



## LE CHANTIER DE CONSTRUCTION

Fred et Barney rentrent à la maison pour trouver Wilma très contrariée. Pebbles s'est sauvée de son parc et on ne peut la trouver nulle part ! Fred cherche partout après Pebbles et la voit enfin, perchée en haut d'une poutre au-dessus du nouveau chantier de construction, heureusement inconsciente du danger. Mais voilà Fred au grand coeur et sans peur qui vient à la rescousse, peut-il sauver Pebbles alors qu'il négocie un tel ensemble d'échelles et de poutres dans le plus grand challenge qu'il ait rencontré à ce jour ?

## LA OBRA EN CONTRUCCION

Al llegar a casa Pedro y Pablo encuentran a Vilma sumamente preocupada. Pebbles se ha escapado del corralito y no la pueden encontrar en ninguna parte. Pedro la busca por todas partes y por fin la descubre felizmente sentada sobre una viga en lo más alto del nuevo edificio en construcción, sin percatarse del peligro. A pesar de su gran corazón y coraje, ¿será Pedro capaz de salvar a Pebbles mientras trata de superar el confuso sin número de obstáculos entre escaleras y vigas en este su mayor desafío?

## IL CANTIERE DI COSTRUZIONE

Fred e Barney tornano a casa per trovare Wilma molto sconvolta. Pebbles è scappata dal suo box e non si trova da nessuna parte! Fred la cerca dappertutto, e finalmente la vede, appollaiata in alto su una trave sopra il nuovo cantiere di costruzione, beatamente incosciente del minimo pericolo. Comunque, il nostro Fred magnanimo e senza paura si lancia a salvarla. Ce la farà a salvare Pebbles mentre supera un insieme sconcertante di scale e travi nella sua più grande Sfida fin'ora?



## DE BOUWPLAATS

Fred en Barney komen thuis waar Wilma erg overstuur is omdat Pebbles uit haar box ontsnapt is en nergens gevonden kan worden. Fred zoekt Pebbles overal en nergens, totdat hij haar eindelijk ziet zitten, hoog en droog op een dwarsbalk op een bouwplaats, zonder zich van enig gevaar bewust te zijn.

Maar daar komt onze onverschrokken goeie Fred haar te hulp. Zou hij Pebbles kunnen redden ondanks een verbijsterende reeks hindernissen, zoals ladders en dwarsbalken, in wat zijn Grootste Uitdaging word?

## BYGGARBETSPLATSEN

När Fred och Barney kommer hem är Wilma mycket orolig. Pebbles har rymt från sin lekhage och är helt försvunnen! Fred letar överallt efter henne, och till sist ser han henne, uppflugen på en balk högst upp på huset man håller på att bygga, lyckligt omedveten om att hon svävar i fara.

Med då rusar den varmhjärtade och orädda Fred till undsättning. Framför sig ser han ett virrvarr av stegar och balkar. Kommer han att kunna rädda Pebbles? Detta är hans hittills allra största utmaning!

## RAKENNUSTYÖMAA

Retu ja Tahvo saapuvat kotiin, jossa Vilma tuntuu olevan täysin poissa tolaltaan. Siru on karannut leikkikehästään eikä löydy mistään! Retu etsii Sirua joka puolelta ja löytää hänet vihdoinkin uudelta rakennustyömaalta kavunneena korkealle palkin päälle ja täysin tietämättömänä ympärillään vaanivista vaaroista.

Pystyykö lämminsydäminen ja peloton Retu pelastamaan Sirun kaikkien tikapuiden ja palkkien keskeltä? Tässä on todellakin Retun elämän kaikkein suurin haaste.





### HELPFUL HINTS AND TIPS:

Pebbles is very wriggly, hence Fred cannot hold both Pebbles and the paintbrush together.

Fred and Barney must reach the Bowling Alley before it closes.

Fred must beat Barney at bowling.

Fred must plan his climb carefully but remember the time.

### HELFENDE HINWEISE UND TIPS:

Pebbles ist sehr lebhaft und zappelig. Darum kann Fred nicht Pebbles und den Anstreichpinsel gleichzeitig halten.

Fred und Barney müssen die Kegelbahn erreichen, bevor sie geschlossen wird.

Fred muß Barney beim Kegeln schlagen.

Fred muß vorsichtig klettern, aber auch die Zeit im Auge behalten.



### TRUCS ET ASTUCES

Pebbles est très remuante, donc Fred ne peut pas tenir à la fois Pebbles et le pinceau.

Fred et Barney doivent atteindre le bowling avant qu'il ne ferme.

Fred doit battre Barney au bowling.

Fred doit programmer son ascension très soigneusement mais ne pas oublier l'heure.

### INDICACIONES Y CONSEJOS UTILES:

Pebbles se menea constantemente, por lo tanto Pedro no puede sujetar a Pebbles y el pincel al mismo tiempo.

Pedro y Pablo deben llegar a la cancha de boliche antes de que cierre.

Pedro debe ganarle a Pablo en la final.

Pedro debe planear la subida con atención pero no olvides que el tiempo es importante.

### CONSIGLI E INFORMAZIONI UTILI:

Pebbles si dimena molto, per cui Fred non riesce a tenere sia Pebbles che il pennello allo stesso tempo.

Fred e Barney devono raggiungere il Bowling prima che si chiuda.

Fred deve battere Barney al gioco di bocce.

Fred deve pianificare molto attentamente la sua salita, ma ricordati l'ora!



### **NUTTIGE WENKEN:**

Pebbles kronkelt enorm, waardoor Fred niet tegelijkertijd Pebbles en de kwast kan vasthouden.

Fred en Barney moeten bij de Bowling Baan aankomen voordat deze sluit.

Fred moet Barney verslaan met bowlen.

Fred moet zijn klimpartij zorgvuldig voorbereiden maar ook goed op de tijd letten.

### **BRA RÅD OCH TIPS:**

Pebbles är mycket vild, och Fred kan därför inte hålla både henne och penseln samtidigt.

Fred och Barney måste hinna fram till bowlinghallen innan den stänger.

Fred måste slå Barney i bowling.

Fred måste planera sin klättring noga men samtidigt tnka på tiden.

### **AUTTAVIA VIHJEITÄ JA NEUVOJA:**

Siru kiemurtelee päästäkseen irti, ja siksi Retu ei pysty pitämään kiinni samanaikaisesti sekä Sirusta että maalipensselistä.

Retun ja Tahvon on ehdittävä keilailuhalliin ennen sen sulkeutumista.

Retun on voitettava Tahvo keilailuottelussa.

Retun on suunniteltava kiipeämisensä varovasti, mutta älä unohda ajan kulkua.





## **CONTROLS:**

### **PAINTING SCENE:**

Joypad moves Fred.

Button 1 - picks up ladder

Button 2 - paints wall and fills brush from bucket.

### **DRIVING SCENE:**

Joypad moves Fred or moves car.

Button 2 makes car jump.

Button 1 & 2 repeatedly pressed jacks up the car.

### **BOWLING SCENE:**

Joypad up/down moves Fred.

Joypad left/right sets spin.

Button 2 sets speed.

### **BUILDING SITE SCENE:**

Joypad left/right moves Fred.

Button 2 makes Fred jump.

## **STEUERUNG**

### **SZENE: ANSTREICHEN**

Joypad kontrolliert Fred.

Taste 1 - nimmt die Leiter auf.

Taste 2 - streicht die Wand und füllt den Pinsel im Farbtopf.

### **SZENE: AUTOFAHRT**

Joypad kontrolliert entweder Fred oder das Auto.

Taste 2 - Auto springt hoch.

Taste 1 & 2 wiederholt nacheinander gedrückt - läßt das Auto mit dem Wagenheber hochgehen.

### **SZENE: KEGELN**

Joypad hoch/runter kontrolliert Fred.

Joypad links/rechts - verursacht die Drehung.

Taste 2 - bestimmt die Geschwindigkeit.

### **SZENE: BAUSTELLE**

Joypad links/rechts kontrolliert Fred.

Taste 2 - läßt Fred springen.



## **CONTROLES :**

### **SCENE DE PEINTURE :**

La manette fait bouger Fred.

Bouton 1 - prend l'échelle.

Bouton 2 - peint le mur et met de la peinture du pot sur le pinceau.

### **SCENE DE CONDUITE :**

La manette fait bouger Fred ou la voiture.

Le bouton 2 fait bondir la voiture.

Les boutons 1 et 2 pressés plusieurs fois font monter le cric

### **SCENE DU BOWLING**

La manette haut/bas fait bouger Fred.

La manette gauche/droite établit les effets.

Le bouton 2 établit la vitesse.

### **SCENE DU CHANTIER DE CONSTRUCTION**

La manette gauche/droite fait bouger Fred.

Le bouton 2 fait bondir Fred.

## **CONTROLES:**

### **ESCENA DE LA PINTURA:**

La almohadilla de comando mueve a Pedro.

El botón 1 levanta la escalera.

El botón 2 pinta la pared y moja el pincel en el balde.

### **ESCENA EN EL CAMINO:**

La almohadilla de comando mueve a Pedro y al coche.

El botón 2 hace saltar el coche.

El botón 1 y 2 pulsados repetidas veces alzan el coche con el cric.

### **ESCENA EN LA CANCHA DE BOLICHE:**

La almohadilla de comando hacia arriba/abajo mueve a Pedro.

La almohadilla de comando hacia Izq/Der da efecto a las bochas.

El botón 2 acciona la velocidad.

### **ESCENA EN EL EDIFICIO EN CONSTRUCCION:**

La almohadilla de comando hacia Izq/Der mueve a Pedro.

El botón 2 hace a Pedro saltar.

## **I CONTROLLI:**

### **LA SCENA DI PITTURA:**

Il pannello di comando muove Fred.

Il pulsante 1 - prende la scala.

Il pulsante 2 - dipinge il muro e riempie il pennello dal secchio.

### **SCENA IN MACCHINA:**

Il pannello di comando muove Fred o muove la macchina.

Il pulsante 2 fa saltare la macchina.

I pulsanti 1 e 2, premuti ripetutamente, azionano il cricco che solleva la macchina.

### **SCENA AL BOWLING:**

Il pannello di comando in su/in giù muove Fred.

Il pannello di comando a sinistra/a destra aziona la deviazione del birillo.

Il pulsante 2 regola la velocità.

### **SCENA DEL CANTIERE DI COSTRUZIONE:**

Il pannello di comando a sinistra/a destra muove Fred.

Il pulsante 2 fa saltare Fred.



## **BEDIENING:**

### **SCHILDER DRAMA:**

Stuurhendel beweegt Fred. Toets 1 - raapt de ladder op. Toets 2 - verft de muur en doopt de kwast in de emmer.

### **AUTO DRAMA:**

Stuurhendel beweegt Fred of beweegt de auto. Toets 2 laat de auto opwippen. Toets 1 & 2 drukken herhaaldelijk de krik op de auto.

### **BOWLING DRAMA:**

Stuurhendel op en neer beweegt Fred. Stuurhendel naar links en rechts veroorzaakt draai. Toets 2 bepaalt de snelheid.

### **BOUWPLAATS DRAMA:**

Stuurhendel naar links en rechts beweegt Fred. Toets 2 laat Fred springen.

## **KONTROLLER:**

### **MÅLNINGEN:**

Kontrolltangenten flyttar Fred. Knapp 1 lyfter upp stegen. Knapp 2 målar väggen och doppar borsten i färgburken.

### **BILKÖRNINGEN:**

Kontrolltangenten flyttar Fred eller bilen. Knapp 2 gör så att bilen hoppar. Knapp 1 och 2 (flera tryck) lyfter bilen med domkraften.

### **BOWLINGEN:**

Kontrolltangenten (upp/ner) flyttar Fred. Kontrolltangenten (vänster/höger) skruvar klotet. Knapp 2 bestämmer hastigheten.

### **BYGGARBETSPLATSEN:**

Kontrolltangenten (vänster/höger) flyttar Fred. Knapp 2 gör så att Fred hoppar.

## **OHJAIMET:**

### **MAALUSTAPAHTUMA:**

Pelinäppäimistö liikuttaa Retua. Painike 1 - poimii tikapuut. Painike 2 - maalaa seinän ja täyttää harjan sangosta.

### **AJOTAPAHTUMA.**

Pelinäppäimistö liikuttaa Retua tai autoa. Painike 2 saa auton hyppäämään. Jatkuvasti painettuna painike 1 & 2 saa auton nousemaan

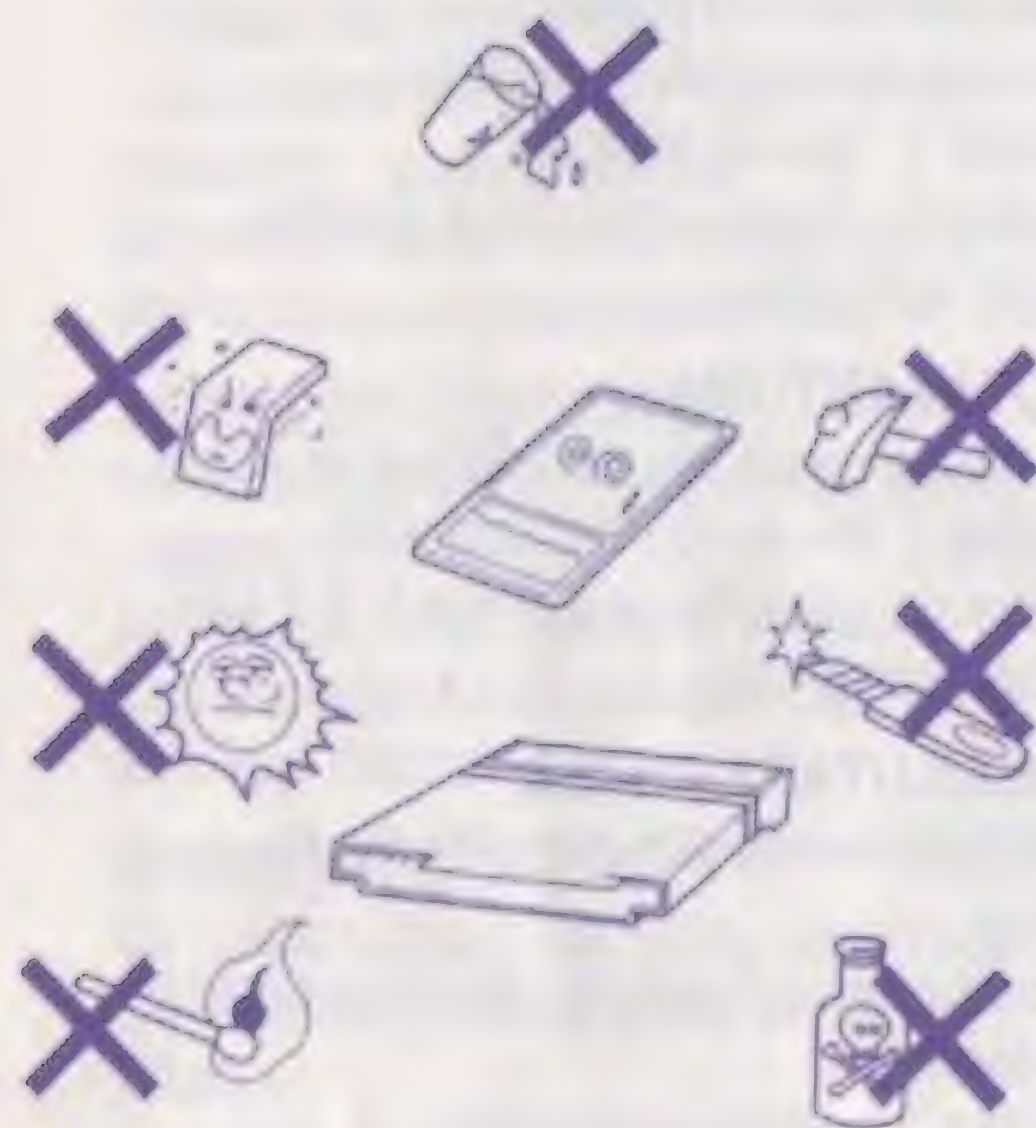
### **KEILAILUTAPAHTUMA.**

Pelinäppäimistö ylös/alas liikuttaa Retua. Pelinäppäimistö vasen/oikea saa aikaan kierteen. Painike 2 asettaa nopeuden.

### **RAKENNUSTYÖMAATAPAHTUMA.**

Pelinäppäimistön vasen/oikea liikuttaa Retua. Painike 2 saa Retun hyppäämään.





## Handling This Cartridge

### For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
  2. Do not bend!
  3. Do not subject to any violent impact!
  4. Do not expose to direct sunlight!
  5. Do not damage or disfigure!
  6. Do not place near any high temperature source!
  7. Do not expose to thinner, benzine, etc!
- When wet, dry completely before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
  - Be sure to take an occasional recess during extended play.

**WARNING.** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

## Handhabung der Kassette

### Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
  2. Nicht knicken!
  3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
  6. Vor Hitze schützen!
  7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNING:** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projektierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



## Manipulation de cette cassette

Il convient de la manipuler correctement

1. Ne pas la plonger dans l'eau!
  2. Ne pas la tordre!
  3. Ne pas lui faire subir de choc violent!
  4. Ne pas la laisser à la lumière directe du soleil!
  5. Ne pas l'endommager ni la déformer!
  6. Ne pas la placer près d'une source de chaleur élevée!
  7. Ne pas appliquer de diluant, essence, etc!
- Si elle est mouillée, la sécher complètement avant de l'utiliser.
  - Quand elle est sale, l'essuyer avec précaution avec un chiffon doux trempé dans de l'eau savonneuse.
  - Après emploi, la remettre dans sa boîte.
  - En cas de jeu prolongé, veiller à faire une pause de temps à autre.

**ATTENTION:** Pour les propriétaires de télévisions de projection, les images fixes peuvent entraîner des dégâts irréparables du tube cathodique ou causer sur celui-ci des points de phosphore. Éviter l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les télévisions de projection à grand écran.

## Manejo de este cartucho

Para su uso apropiado

1. ¡No lo ponga en el agua!
  2. ¡No lo doble!
  3. ¡No lo exponga a impactos violentos!
  4. ¡No lo exponga directamente a la luz del sol!
  5. ¡No lo dañe ni lo desfigure!
  6. ¡No lo ponga cerca a fuentes de alta temperatura!
  7. ¡No lo exponga a diluyentes, bencina, etc!
- Si está mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
  - Cuando se ensucie, frótelo cuidadosamente con un paño suave, mojado con agua jabonosa..
  - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
  - Déjelo descansar de vez en cuando, cuando lo esté tocando en sesiones extendidas.

**ADVERTENCIA:** Para propietarios de televisiones de proyección. Los cuadros e imágenes estáticas pueden causar averías al tubo de cuadros permanentes y marcar el pigmento fosforescente del tubo de rayos catódicos. Evitar el uso repetido o extendido de juegos de video en las televisiones de proyección de pantalla grande.

## Manipolazione della cartuccia

Come usarla

1. Non immergerla nell'acqua!
  2. Non piegarla!
  3. Non assoggettarla a nessun impatto violento!
  4. Non esporla al sole diretto!
  5. Non danneggiarla o sfigurarla!
  6. Non metterla vicino ad una sorgente d'alta temperatura!
  7. Non esporla all'azione di solventi, benzene, ecc..!
- Se si bagna, asciugarla bene prima di usarla di nuovo.
  - Si si sporca, pulirla attentamente con un panno morbido immerso in acqua saponata.
  - Si consiglia di fare una pausa quando si gioca per un lungo periodo di tempo.

**AVVERTENZA:** per utenti con televisioni a proiezione. Immagini fisse possono causare danni permanenti o lasciare un segno sul icatforo del tubo catodico. Si consiglia di evitare l'uso ripetuto o prolungato di giochi video su televisioni a proiezione a schermo largo.



## Het gebruik van deze cassette

Het juiste gebruik betekent:

1. Niet in water onderdompelen!
  2. Niet buigen!
  3. Niet blootstellen aan sterke schokken!
  4. Niet blootstellen aan direct zonlicht!
  5. Niet beschadigen of verminken!
  6. Niet in de buurt van een warmtebron plaatsen!
  7. Niet blootstellen aan verdunner, wasbenzine, enz!
- Indien nat, de cassette vóór het gebruik goed drogen.
  - Als de cassette vuil wordt, kunt u hem voorzichtig afvegen met een in zeepwater gedrenkt zacht doekje.
  - Leg de cassette na gebruik terug in de doos.
  - Zorg dat u tijdens een lange speelduur af en toe even pauzeert..

**WAARSCHUWING:** voor bezitters van een projectietelevisie. Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis blijvend beschadigen of fosforvlekken op de kathodestraalbuis veroorzaken. Herhaald of langdurig gebruik van videospellen op een grootbeeld-projectietelevisie dient te worden vermeden.

## Hantering av ROM-modulen.

Iakttag följande:

1. ROM-modulen får inte doppas ned i vatten.
  2. Får inte böjas.
  3. Får inte utsättas för:  
kraftiga stötar  
direkt solljus  
yttre åverkan eller deformation  
hög värme  
lösningsmedel, t.ex. thinner eller bensin.
- Om modulen blivit våt, torka av den noggrant innan den används
  - Rengör modulen genom att torka av den försiktigt med en mjuk trasa som fuktats i tvålösning.
  - Placera modulen i förvaringsboxen efter användning.
  - Gör regelbundna pauser vid långvarig användning.

**VIKTIGT!** Vid användning i TV-aparater av projektionstyp med katodstrålerör: Stillbilder kan ge upphov till bestående skador på bildröret eller på fosforbeläggningen på skarmens insida. TV-spel bör endast i undantagsfall och under kortare perioder användas tillsammans med storbilds-TV av projektionstyp.

## Tämän kasetin käsittelyä koskevia ohjeita

Kasettia koskevia käyttöohjeita

1. Älä upota veteen!
  2. Älä taivuta!
  3. Varo, että kasetti ei pääse kolhiutumaan!
  4. Vältä sen asettamista paikkaan, jossa aurinko pääsee paistamaan siihen suoraan!
  5. Älä anna sen vaurioitua millään tavalla!
  6. Älä aseta sitä liiallista lämpöä tuottavan lähteen lähelle!
  7. Älä puhdista sitä käyttämällä ohentimia, benseeniä tms.!
- Jos kasetti pääsee kastumaan, kuivaa se hyvin ennen sen käyttöä.
  - Jos se pääsee likaantumaan, kuivaa huolellisesti käyttämällä pehmeää, saippuaveteen kastettua kangaspalaa.
  - Aseta kasetti takaisin suojakoteloon käytön jälkeen.
  - Muista ottaa lepotaukoja pitkäaikaisen pelin aikana.

**VAROITUS:** Projektitelevisioiden omistajien huomioitavaksi. Liikkumattomat kuvat voivat vaurioittaa kuvaputken tai vaikuttaa katodisädeputken fosforiin. Vältä videopelien jatkuvaa ja pitkäikaista pelaamista laajaruutuisissa projektitelevisioissa.



# THE FLINTSTONES

© 1991 Hanna Barbera Productions Inc.



Video Console Software © 1991

**GRANDSLAM VIDEO LIMITED**

All Rights Reserved

Copyright subsists in this product.

Unauthorised copying, rental, or re-sale by any means  
is strictly prohibited and is **ILLEGAL**.

Program Conversion: **TIERTEX LTD**

Packaging and Manual Design: **STYLUS DESIGN**

Special thanks to all at **HANNA BARBERA**,  
Fred, Wilma, Pebbles, Barney and Betty



**SCORECARD**

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

**SCORECARD**

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			



**SCORECARD**

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

**SCORECARD**

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			



## WARRANTY

Grandslam reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Grandslam makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

## GARANTIE

Grandslam behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen, an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Grandslam gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verköflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

## GARANTIE

Grandslam se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

Grandslam ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d. non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.



## **GARANTIA**

Grandslam se reserva el derecha de efectuar majoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin pravia aviso.

Grandslam no otorga ninguna garantia, yo sea express o implicita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particuiar.

Si surge algún despertecto en el producto en si (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra tal como está) durante el periodo limitado de garantía de noventa días, lavor de devolverio en sus condiciones originales al lugar de compra.

## **GARANZIA**

La Grandslam si riserva il diritto di apportore miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Grandslam non fomisce garanzie espresse o implicite rispello al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero ditetti nel prodotlo stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega diresttluirlo netle sue condizioni originali al rivenditore.

## **GARANTI**

Grandslam töbehåller sig rötten att uttöra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valtri tidpunkt och utan varsel.

Grandslam lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträttande denna handbok, dess kvalltet, säljbarhet och lämplighet för elt särakill öndamål.

Om en bristfällighet uppstår i sjätva produkten (dvs inte i programvaran, som lörses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpasstallen ursprungligt skick.





**SEGA**<sup>TM</sup>

SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD

Licensed by **SEGA ENTERPRISES LTD.** for play on the **SEGA Master System,**  
**Master System II, and Mega Drive with power base converter.**

**Licensee: Grandslam Video Ltd.**

**56 Leslie Park Road, Croydon, Surrey, CRO 6TP.**

© 1991 All Rights Reserved Copyright subsists in this product.

Unauthorised copying, rental, or re-sale by any means  
is strictly prohibited and is **ILLEGAL.**

Printed in Japan

  
**GRANDSLAM**